



**IMPLEMENTASI BERMAIN KONSTRUKTIF DALAM
MENINGKATKAN KECERDASAN *VISUAL SPASIAL*
PADA ANAK USIA DINI DI KELOMPOK B2
TAMAN KANAK-KANAK SHANDY PUTRA TELKOM
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Oleh

**FERLIN MERDIANA
NIM A11010008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
BENGKULU
2014**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI PTK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ferlin Merdiana
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswi
NPM : A11010008
Fakultas : KIP
Prodi : S1 PAUD

Menyatakan bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Program Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu merupakan hasil karya saya sendiri dan bebas dari segala macam bentuk plagiat atau tindakan yang melanggar etika keilmiah. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan merupakan hasil karya saya sendiri, atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bengkulu, Juni 2014
Saya membuat pernyataan



Ferlin Merdiana
A11010008

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

- ❖ Bahwa Tiada orang dapatkan, kecuali yang ia usahakan, dan bahwa usahamu akan kelihatan nantinya (Q.S. An-Najm ayat 39-40)
- ❖ Belajarlah dari pengalaman, karena pengalaman tersebut mengajarkan kita arti penting memaknai hidup ini. (Ferlin)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan dengan hati yang tulus kupersembahkan karyaku yang telah ku raih dengan suka, duka, dan air mata serta rasa terima kasih untuk semua yang kusayangi:

- ❖ Untuk Bapakku DARMANUDIN dan Mamakku MOHONDANIAH. You're My Everything. Terima kasih telah menjadi kedua orang tua terbaik di dunia untukku atas apa yang kalian berikan kepada ku baik dalam memberikan dukungan moril dan materi serta doa dan semangat yang selalu menyertai setiap langkahku, dan selalu berkorban demi tercapainya cita-citaku, terima kasih atas semuanya, sehingga aku bisa berhasil dalam mengejar cita-citaku.
- ❖ Adik-adikku tersayang (Febron Praja, Derta Tri Wahyuni, dan Ferdinan Raharja) Terima kasih Doa, Dukungan, Semangat yang selalu kalian berikan untuk keberhasilan Ayuk.
- ❖ Seluruh keluarga besarku terima kasih atas motivasinya sehingga aku bisa menyelesaikan studiku.
- ❖ Untuk ‘My Spesial_hob yang telah memberikan warna dalam hidupku. Terima kasih untuk semangat dan perhatiannya selama ini.
- ❖ Semua teman-teman seperjuangan SI PAUD angkatan 2010 yang telah memberika warna tersendiri dalam persahabatan.
- ❖ Masa depan Ku.
- ❖ Almamaterku Tercinta.

IMPLEMENTASI BERMAIN KONSTRUKTIF DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN *VISUAL SPASIAL* PADA ANAK USIA DINI

Oleh
Ferlin Merdiana
A1I010008

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu 1) Bagaimana penerapan bermain konstruktif dalam pembelajaran anak usia dini untuk mengembangkan *visual-spasial*, 2) Apakah bermain konstruktif dapat meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* dalam pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Shandy Putra Terikom Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilaksanakan selama 2 siklus dengan tiap siklus empat kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B2 yang berjumlah 15 orang anak, 7 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Teknik pengumpulan data dikumpulkan dengan observasi dan dokumentasi. Selanjutnya hasil yang diperoleh dianalisis dengan persentase. Hasil analisis data menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain konstruktif dapat meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak pada aspek menuangkan ide, memadukan warna, menunjukkan bagian-bagian berdasarkan warna dan bentuk, dan menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan di TK Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu. Pada penelitian selanjutnya disarankan bagi guru agar lebih kreatif dalam menuangkan ide, memadukan warna, menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya, serta menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan dalam menciptakan permainan konstruktif yaitu bermain geometri dan proyek dekorasi, terutama proyek dekorasi diharapkan agar dapat lebih menciptakan desain dekorasi yang lebih menarik anak sehingga kecerdasan *visual-spasial* anak dapat meningkat.

Kata kunci: Kecerdasan *visual-spasial*, bermain konstruktif

PLEMENTATION OF CONSTUCTIVE PLAYING TO IMPROVING *VISUAL-SPATIAL* INTELLIGENCES FOR CHILDREN

By
Ferlin Merdiana
A1I010008

ABSTRACT

The problem of the research is 1) how to implement contructive playing in early childhood education to improve *visual spatial* intelligence, 2) Can contructive playing improve childern *visual spatial* intelligenece in TK Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu. This research is classroom action research and was done in 2 cycles with four times meeting in each cycle. The subject of the research is 15 children in group B2, 7 boys and 8 girls. The instument in this research is observation sheet. The data collected by observation and documentation. Then the result was analyze by percentage. The result show that through constuctive playing activity can improve *visual spatial* intelligence by showing the idea, mixing the color, showing parts based on color and shape, and showing the creation become a building in TK Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu. In the next reserch teacher are suggested to show the idea, mix the color, show parts based on color and shape, and showing the creation become a building in creating constructive playing by geometric playing and project decoration, especially project decoretion are reccomended to create decoration design to improve children *visual spatial*.

Keywords : *visual spatial* intelligence, constuctive playing

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini”.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memenuhi gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Rambat Nur Sangsoko, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah memberikan masukan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Manap Soemantri, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Drs. H. M. Nasirun, M.Pd selaku ketua prodi sekaligus dosen penguji I proposal dan skripsi yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Dra. Sri Saparahayuningsih, M.Pd selaku sekretaris prodi sekaligus penguji II proposal skripsi yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.

5. Dr. Hj. Nina Kurniah, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama dan Mona Ardina, S.Psi, M.Si. selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan banyak masukan, bimbingan, arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Drs. H. Norman Syam, M.Pd selaku dosen penguji II skripsi yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Bapak dan ibu dosen Pendidikan Anak Usia Dini serta staf FKIP Universitas Bengkulu yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu.
8. Ibu Nurchalish, M.Pd selaku Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak Shandy Putra Telkom yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Ibu Sulastri, S.Pd sebagai teman sejawat dalam pelaksanaan penelitian, yang telah bersedia bekerjasama dengan penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Keluarga besarku yang selalu tulus mendoakan dan memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
11. Teman-teman seperjuangan yang telah banyak memberikan motivasi dan saran menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan di berbagai aspek sehingga memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak terkait

Bengkulu, Juni 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	5
C. Pembatasan Fokus Penelitian	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Hasil Penelitian	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teoritik	8
1. Bermain Konstruktif	8
2. Kecerdasan Visual Spasial	16
B. Penerapan Bermain Konstruktif Untuk Meningkatkan Kecerdasan <i>Visual Spasial</i>	27
C. Hasil Penelitian yang Relevan	28
D. Paradigma Penelitian	29
E. Hipotesis Penelitian	30
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat dan waktu Penelitian	31
1. Tempat Pelaksanaan Penelitian	31
2. Waktu Pelaksanaan Penelitian	31
C. Subjek Penelitian	32

D. Prosedur Penelitian	32
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	41
F. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan	42
G. Teknik Pengumpulan Data	42
H. Teknik Analisis Data	42
I. Indikator Keberhasilan	45
J. Pertanggungjawaban Penelitian	46
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	47
1. Siklus I	47
Siklus II	88
B. Pembahasan Hasil Penelitian	106
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	110
B. Saran	111
 DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	114
RIWAYAT HIDUP	198

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Skor Pengamatan Lembar Observasi Guru	43
Tabel 3.2 Skor Pengamatan Lembar Observasi Anak	44
Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan Belajar Anak dalam %	45
Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan Pertama	53
Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Individu Bermain Geometri	54
Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan Kedua.....	61
Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Individu Bermain Geometri	63
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan Ketiga	70
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Individu Proyek Dekorasi	71
Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan Keempat	78
Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Aktivitas Individu Proyek Dekorasi	79
Tabel 4.9 Rekapitulasi Siklus I Bermain Geometri.	82
Tabel 4.10 Rekapitulasi Siklus I Proyek dekorasi	84
Tabel 4.11 Rekapitulasi Aktivitas Individu Geometri dan Proyek Dekorasi.....	86
Tabel 4.12 Hasil Observasi aktivitas Guru Siklus I.....	87
Tabel 4.13 Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan Pertama	92
Tabel 4.14 Hasil Pengamatan Aktivitas Individu Bermain Geometri	94
Tabel 4.15 Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan Kedua	99
Tabel 4.16 Hasil Pengamatan Aktivitas Individu Proyek Dekorasi	100
Tabel 4.17 Rekapitulasi Siklus II Bermain Geometri dan Proyek Dekorasi.....	102
Tabel 4.18 Rekapitulasi Aktivitas Individu Geometri dan Proyek Dekorasi.....	104
Tabel 4.19 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	105

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Jadwal Kegiatan PTK di TK Shandy Putra Telkom	115
Lampiran 2 Daftar Nama Anak Kelompok B2 TK Shandy Putra Telkom	116
Lampiran 3 Pedoman Observasi Kecerdasan <i>Visual-Spasial</i>	117
Lampiran 4 Lembar Observasi Aktivitas Anak	118
Lampiran 5 Lembar Observasi Aktivitas Guru	119
Lampiran 6 Lembar penilaian Anak Pengamat 1 dan 2	120
Lampiran 7 Lembar Hasil Belajar Anak	129
Lampiran 8 Lembar Aktivitas Guru	138
Lampiran 9 Rencana Kegiatan Harian (RKH)	147
Lampiran 10 Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)	179
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Siklus 1 dan 2	186
Lampiran 12 Pernyataan Kesediaan Menjadi Teman Sejawat	195
Lampiran 13 Surat Keterangan Selesai Penelitian	196
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian	197

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 Bab 1, pasal 1, butir 14, bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sedangkan berdasarkan keunikan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi menjadi empat tahapan, yaitu masa bayi lahir sampai 12 bulan, masa batita usia 1-3 tahun, masa prasekolah usia 3-6 tahun, dan masa kelas awal 6-8 tahun. Jadi, dapat dipahami anak usia dini ialah anak yang berkisar antara usia 0-8 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya.

Anak usia dini disebut juga usia *Golden age* (masa emas) karena pada rentang usia dini, oleh Santrock (2011:32) anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek perkembangannya, yaitu 5 aspek perkembangan anak yang meliputi, nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik motorik. Pada tahap inilah, masa yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang nantinya diharapkan dapat membentuk kepribadiannya.

Dari ke 5 aspek perkembangan itu pun mencakup kecerdasan jamak (*multiple intelegensi*) yang dikemukakan oleh Muhammad (2010:41) setiap anak yang lahir ke dunia ini dilengkapi dengan otak yang sama. Adapun yang membedakan dikemudian hari ialah masalah stimulasi. Semakin sering stimulasi itu dilakukan, maka otak akan mengalami perkembangan pesat. Inilah dasar yang kemudian mendasari terdapatnya berbagai kecerdasan yang terdapat pada anak. Selanjutnya oleh Gardner (2008:1.12) membagi sembilan kecerdasan jamak yaitu kecerdasan *linguistik-verbal*, kecerdasan *matematis-logis*, kecerdasan *visual-spasial*, kecerdasan *musikal*, kecerdasan *kinestetik*, kecerdasan *interpersonal*, kecerdasan *intrapersonal*, kecerdasan *naturalistis* dan kecerdasan *eksistensial*. Dari aspek perkembangan dan kecerdasan jamak sangat berkaitan erat satu sama lain, dibuktikan bahwa kecerdasan visual-spasial mencakup dari aspek perkembangan kognitif dan motorik anak terutama di motorik halus anak, karena dalam berbagai kegiatan yang menggunakan kecerdasan visual spasial akan meningkatkan perkembangan kognitif dan perkembangan motorik halus anak.

Menurut Armstrong dalam Musfiroh (2009:1.15) diantara sembilan kecerdasan jamak salah satunya adalah kecerdasan *visual-spasial*. Kecerdasan *visual-spasial* adalah kecerdasan yang ditandai dengan kepekaan mempersepsi dunia visual-spasial secara akurat dan mentransformasi persepsi awal. Anak yang cerdas dalam *visual-spasial* terkesan kreatif, memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan

ide secara *visual* dan *spasial* dalam bentuk gambar atau bentuk yang terlihat mata.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti pada saat kegiatan PPL pada Semester ganjil, Tahun Ajaran 2013/2014, di Taman Kanak-Kanak Shandy Putra Telkom. Jalan Kolonel Berlian, Kelurahan Kampung Cina, Kecamatan Teluk Segara, Kota Bengkulu ditemukan bahwa di kelas B2, pada saat bermain geometri yang mampu menuangkan ide, berkembang sangat baik belum ada, berkembang baik 2 orang anak (13%), mulai berkembang 13 orang anak (87%), dan belum berkembang tidak ada. Yang mampu memadukan warna, berkembang sangat baik belum ada, berkembang baik 3 orang anak (20%), mulai berkembang 12 orang anak (80%), dan belum berkembang tidak ada. Yang mampu menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya, berkembang sangat baik belum ada, berkembang baik 2 orang anak (13%), mulai berkembang 13 orang anak (87%), dan belum berkembang tidak ada. Yang mampu menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan, berkembang sangat baik belum ada, berkembang baik 3 orang anak (20%), mulai berkembang 12 orang anak (80%), dan belum berkembang tidak ada.

Pada saat proyek dekorasi yang mampu menuangkan ide, berkembang sangat baik belum ada, berkembang baik 3 orang anak (20%), mulai berkembang 12 orang anak (80%), dan belum berkembang tidak ada. Yang mampu memadukan warna, berkembang sangat baik belum ada, berkembang baik 3 orang anak (20%), mulai berkembang 12 orang anak

(80%), dan belum berkembang tidak ada. Yang mampu menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya, berkembang sangat baik belum ada, berkembang baik 2 orang anak (13%), mulai berkembang 13 orang anak (87%), dan belum berkembang tidak ada. Yang mampu menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan, berkembang sangat baik belum ada, berkembang baik 2 orang anak (13%), mulai berkembang 12 orang anak (87%), dan belum berkembang tidak ada. Berdasarkan pengamatan tampak bahwa anak masih sedikit yang memahami dan mengetahui bermain konstruktif dengan proyek dekorasi dan geometri.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan kegiatan bermain konstruksi. Di mana bermain konstruksi tidak hanya mengasah kecerdasan *visual-spasial* anak, tapi juga melatih keterampilan motorik halus dan kreativitas anak. Menurut Hurlock (1991:330) bermain konstruktif adalah permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya. Anak-anak membutuhkan alat permainan konstruksi dan peralatan bermain bentuk yang dipersiapkan di taman kanak-kanak hendaknya memberi kebebasan aktivitas kepada anak untuk mengekspresikan dirinya melalui visualisasi dan imajinasinya seperti; bermain lego, kegiatan menggambar, menempel, bermain mainan berunsur bongkar pasang, bermain lilin (*playdough*), bermain balok, bermain geometri, proyek dekorasi, ular tangga/monopoli/catur, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengangkat judul “Implementasi Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini Pada Kelompok B2 di PAUD Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu”.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi bahwa masalah yang terdapat di Taman Kanak-kanak Shandy Putra Telkom yaitu masih kurangnya pemahaman guru mengenai pembelajaran dalam rangka meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak, sarana dan prasarana pembelajaran guna meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* yang belum memadai, kegiatan pembelajaran yang monoton (tidak bervariasi), serta media pembelajaran yang kurang menarik minat anak. Oleh karena itu, perlu adanya kegiatan pembelajaran bervariasi, menyenangkan, dan berorientasi pada peningkatan kecerdasan *visual-spasial* anak, khususnya dalam aspek bentuk dan warna.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan bermain konstruktif terbatas pada bermain geometri dan proyek dekorasi pada aspek warna dan bentuk dalam meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak di PAUD Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana penerapan bermain konstruktif (bermain geometri dan proyek dekorasi) dalam pembelajaran anak usia dini untuk mengembangkan *visual spasial*?
2. Apakah bermain konstruktif (bermain geometri dan proyek dekorasi) dapat meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak usia dini?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan bermain konstruktif (bermain geometri dan proyek dekorasi) dalam pembelajaran anak usia dini.
2. Mendeskripsikan peningkatan kecerdasan *visual spasial* melalui bermain konstruktif (bermain geometri dan proyek dekorasi).

F. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan akan diperoleh manfaat atau kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi anak

Dapat meningkatkan kemampuan visual spasial dan menambah serta memotivasi semangat untuk meningkatkan kecerdasan seorang anak akan mempengaruhi dirinya untuk membuat banyak pilihan dalam bermain dan bisa menjadikan segala sesuatu menjadi sebuah permainan

ataupun menjadikan kondisi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.

2. Bagi guru

Dapat menambah pemahaman tentang kegiatan bermain konstruktif ini dimunculkan agar para guru mengetahui bahwa kecerdasan visual-spasial merupakan salah satu faktor kecerdasan penting karena akan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan diri

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritik

1. Bermain Konstruktif

a. Pengertian Bermain Konstruktif

Menurut Sujiono (2010: 144) Bermain Konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Yang dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Hurlock (1988 : 330) bermain konstruktif adalah permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya. Anak-anak membutuhkan alat permainan konstruksi dan peralatan bermain

bentuk yang dipersiapkan di taman kanak-kanak hendaknya memberi kebebasan aktivitas kepada anak untuk mengekspresikan dirinya melalui visualisasi dan imajinasinya seperti; bermain balok atau lego kegiatan menggambar, menempel, bermain mainan berunsur bongkar pasang, bermain lilin (*play dough*), bermain *puzzle*, ular tangga/monopoli/catur, *mazes (mencari jejak)*, dan menuangkan ide, memadukan warna, menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya, serta menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan. Dengan demikian menurut Bronson dalam Musfiroh (2009 : 223) beri mereka kompas lego, gambar-gambar, miniature, cat air, kertas krep, plastisin, crayon, kuas dan *puzzle* 30-40 keping, merupakan upaya permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat tentang bermain konstruktif maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain konstruktif adalah suatu bentuk permainan untuk membangun dan menciptakan suatu karya nyata yang ada dalam pikiran anak dengan menggunakan bahan misalnya, lego, *puzzle*, geometri dan sebagainya tanpa memikirkan manfaat melainkan mendapatkan kesenangan yang diperoleh dari membuatnya.

b. Jenis-Jenis Bermain Konstruktif

Menurut Musfiroh (2009 : 4.24) kemampuan konstruksi sebagai indikator kecerdasan *visual-spasial* dapat dilakukan dengan

berbagai cara, antara lain bermain plastisin, membuat konstruksi, meniru konstruksi, proyek dekorasi dan bermain geometri.

1) Bermain Plastisin

Bermain plastisin merupakan kegiatan menciptakan bentuk-bentuk tertentu dengan menggunakan plastisin. Kegiatan ini bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam membuat konstruksi dengan bahan yang elastis. Kegiatan ini merupakan awal pengembangan seni patung, dan dapat dilakukan melalui proyek dan permainan. Kegiatan difokuskan pada pembentukan konstruksi tiga dimensi secara global melalui plastisin, pasir, tanah liat, dan perca kertas berlem. Caranya, berikan plastisin pada anak. Berikan contoh bagaimana membuat bentuk-bentuk dasar. Apabila perlu, berikan minitoy berupa boneka binatang pada anak sebagai model

2) Membuat Konstruksi

Kegiatan membuat konstruksi merupakan kegiatan bermain konstruksi secara bebas. Kegiatan ini bertujuan merangsang kemampuan untuk membuat konstruksi secara mandiri. Segala imajinasi dan kreativitas anak akan tercurah untuk membuat konstruksi. Kegiatan dapat dilakukan dengan tiga cara, yakni:

- a) Anak diberi lego atau balok dalam porsi yang sama. Anak dibiarkan menentukan sendiri konstruksi yang ingin dibuat. Anda tinggal memberikan apresiasi pada anak.

- b) Anak diberi lego atau balok dalam porsi yang sama dan diberi kesempatan untuk membuat konstruksi dengan objek tertentu, seperti pesawat, rumah atau robot. Anda menilai sejauh mana anak mengembangkan imajinasinya tentang bentuk pesawat, rumah, atau robot.
- c) Anak bebas memilih berapa banyak dan berapa macam bentuk lego dan balok yang diinginkan untuk membuat konstruksi apa yang diinginkannya.

3) Meniru konstruksi

Kegiatan meniru konstruksi bertujuan merangsang kemampuan anak membentuk suatu konstruksi berguna tertentu. Peniruan dimaksudkan sebagai model yang selanjutnya akan menstimulasi anak membuat sendiri desain konstruksi. Kegiatan dapat dilakukan dengan dua cara. Pertama, berikan contoh gambar konstruksi sederhana pada anak (permainan konstruksi biasanya disertai dengan contoh gambar konstruksi). Anak-anak TK akan cepat berusaha membuat konstruksi dengan gambar. Mereka akan membongkar pasang lego atau balok hingga dapat membentuk konstruksi sesuai gambar.

Kedua, guru membuat sebuah contoh konstruksi. Beri kesempatan anak untuk menirunya. Bimbing anak jika membutuhkan. Beri tahu langkah demi langkah dan amati apakah anak dapat mengikuti. Cara ini diberikan pada anak yang baru

pertama mengenal permainan konstruksi. Peniruan hanya berlaku sepanjang anak belum mengenal dasar-dasar permainan lego dan balok. Setelah anak mengenal dasar bermain konstruksi maka kegiatan meniru cara pertama lebih disarankan.

4) Proyek Dekorasi

Proyek dekorasi merupakan kegiatan bermain yang menghasilkan karya, yang perlu dirancang dan dilaksanakan secara bersama-sama. Kegiatan ini dikategorikan sebagai kegiatan konstruksi karena memerlukan kreasi rancang-cipta dalam berbagai tahapannya. Kegiatan ini memiliki tujuan utama merangsang kemampuan menciptakan desain dekorasi dan merangsang kepekaan estetis. Kegiatan dilakukan melalui tahap berikut:

- a) Siapkan berbagai bahan, seperti janur, kertas krep, bunga, lem, gunting, balon, dan bahan yang dipandang perlu.
- b) Beri kesempatan kepada anak secara berkelompok merancang desain dekorasinya. Anda hanya perlu membantu apabila mereka membutuhkannya.
- c) Anak boleh menggunakan alat-alat, benda dan mainan yang ada di kelas dan bebas mengekspresikan ide-idenya.

5) Bermain Geometri

Bermain geometri merupakan kegiatan eksploratif terhadap bangun geometri dan penyusunannya. Kegiatan ini bertujuan merangsang kepekaan anak terhadap unsur bangun pokok

konstruksi. Dengan kegiatan ini anak-anak dituntut kreatif membuat konstruksi sederhana dengan bangun pokok, yakni bangun geometri. Cara yang dilakukan sebagai berikut:

- a) Sediakan berbagai bangun geometri, misalnya bentuk segitiga, persegi panjang, lingkaran, persegi dan lain-lain dalam berbagai ukuran, lem, dan gunting.
- b) Demonstrasikan di depan anak-anak bagaimana membuat konstruksi dari bangun geometri. Anak-anak usia 2-4 tahun dapat mencermati konstruksi rumah dari dua unsur, anak TK A dapat memahami bentuk lebih dari dua unsur. Dan anak TK B bahkan dapat membuat konstruksi yang lebih rumit.
- c) Setelah puas, beri kesempatan anak membuat konstruksi sendiri. Dampingi jika mereka memerlukan bantuan atau masukan, termasuk memerlukan bentuk geometri lebih kecil dari yang anda sediakan. Awasi anak saat menggunting
- d) Biarkan anak mengelem bentuk geometri tersebut lalu mewarnainya

Berdasarkan pendapat dari jenis-jenis bermain konstruktif diatas, peneliti mengambil dua jenis kegiatan yaitu: membuat konstruksi, dan bermain geometri.

c. Ciri-ciri Bermain Konstruktif

Menurut Hurlock (1988: 330) mengemukakan ciri-ciri bermain konstruktif, yaitu: 1) Reproduksi, Anak memproyek objek yang

dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dalam media masa ke dalam bentuk konstruksinya, misalnya: kue dari tanah liat untuk mewakili kue yang dilihatnya di rumah atau di kemah Indian seperti dilihatnya dalam buku atau melalui televisi, 2) Produktif, Melalui bermain konstruktif anak akan menghasilkan suatu karya dengan menggunakan bahan mainan yang dipergunakannya. Anak menunjukkan orisinalitas dalam konstruksi yang mereka hasilkan, dengan kata lain anak memproduksi atau membentuk melalui bahan mainan yang mereka gunakan, 3) Memperoleh kegembiraan, Melalui bermain konstruktif anak membuat suatu bentuk tertentu, anak akan memperoleh kegembiraan umumnya terutama pada saat sendirian. Anak belajar menghibur diri apabila tidak ada teman bermain. Anak juga belajar bersikap sosial jika anak membangun sesuatu dengan teman bermainnya dengan bekerjasama dan menghargai prestasinya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri bermain konstruktif adalah reproduktif, produktif, dan memperoleh kegembiraan.

d. Manfaat Permainan Konstruktif

Menurut Hurlock (1988:330) karena manfaatnya besar, permainan ini sebaiknya diberikan pada anak sejak usia dini. Manfaat dari bermain konstruktif antara lain: 1) Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak, 2) Mengenalkan konsep dasar

matematika yaitu: mengenalkan konsep berat dan ringan, panjang-pendek, besar-kecil, tinggi-rendah, belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna, mengenalkan konsep arah kiri-kanan, atas-bawah, 3) Merangsang kreativitas dan imajinasi anak, 4) Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa), 5) Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain, 6) Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.

e. Langkah-langkah bermain proyek dekorasi

- 1) Guru menjelaskan bagaimana bermain konstruktif dan bermain konstruktif itu apa saja jenisnya.
- 2) Guru mencontohkan bagaimana bermain konstruktif pada permainan proyek dekorasi berdasarkan tema.
- 3) Guru menyediakan kertas krep, bunga dan lem untuk merancang desain dekorasi.
- 4) Anak di beri kertas krep, bunga dan lem dalam porsi yang sama
- 5) Dengan bimbingan guru, anak mulai membuat konstruksi dari proyek dekorasi sesuai instruksi yang di jelaskan guru sebelumnya.
- 6) Kemudian anak membuat konstruksi dari proyek dekorasi menjadi sebuah bangunan.

- 7) Selanjutnya anak berkreasi sesuai imajinasi dan kreativitasnya berdasarkan tema dalam membuat konstruksi dari proyek dekorasi.

f. Langkah-langkah bermain geometri

- 1) Guru menjelaskan bagaimana bermain konstruktif dan bermain konstruktif itu apa saja jenisnya.
- 2) Guru mencontohkan bagaimana bermain konstruktif pada permainan geometri berdasarkan tema.
- 3) Guru menyediakan bentuk kepingan geometri segetiga, persegi, lingkaran dan persegi panjang dalam berbagai ukuran.
- 4) Anak di beri kepingan geometri dalam porsi yang sama
- 5) Dengan bimbingan guru, anak mulai membuat konstruksi dari kepingan geometri sesuai instruksi yang di jelaskan guru sebelumnya.
- 6) Kemudian anak membuat konstruksi dari kepingan geometri menjadi sebuah bangunan.
- 7) Selanjutnya anak berkreasi sesuai imajinasi dan kreativitasnya berdasarkan tema dalam membuat konstruksi dari kepingan geometri.

2. Kecerdasan visual spasial

a. Pengertian kecerdasan

Ada banyak penjelasan kecerdasan, seperti yang dikemukakan Piaget dalam Musfiroh (2009:1.4) bahwa ia melihat inteligensi secara kualitatif, berdasarkan aspek isi, struktur, dan fungsinya. Untuk

menjelaskan ketiga aspek tersebut, Piaget mengaitkan inteligensi dengan periodisasi perkembangan biologis, meliputi sensorik-motorik, pra-operasional, konkret opera-sional, dan abstrak opera-sional. Pembagian ini dimaksudkan juga sebagai periode perkembangan kognitif. Di dalam perkembangan tersebut terkandung konsep kecerdasan atau inteligensi anak.

Seperti yang dikemukakan Gardner dalam Musfiroh (2009:1.5) kecerdasan menurut paradigma *multiple intelligences*, dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang mempunyai tiga komponen utama, yakni: (1) kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata sehari-hari; (2) kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru yang dihadapi untuk diselesaikan; (3) kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan jamak adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan mengartikan kemampuan intelektual seseorang.

b. Jenis-jenis Kecerdasan

Kecerdasan merupakan sarana untuk belajar, pemecahan masalah, dan menciptakan sesuatu yang dapat digunakan dalam

kehidupan. Menurut Gardner dalam Musfiroh (2009:1.12-1.22) sembilan kecerdasan jamak yaitu; kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan *visual-spasial*, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan naturalis, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan eksistensial.

1) Kecerdasan verbal-linguistik

Kecerdasan ini ditunjukkan dengan kepekaan seseorang pada bunyi, struktur, makna, fungsi kata, dan bahasa.

2) Kecerdasan logis-matematika

Kecerdasan ini ditandai dengan kepekaan pada pola-pola logis dan memiliki kemampuan mencerna pola-pola tersebut, termasuk juga numerik serta mampu mengolah alur pemikiran yang panjang.

3) Kecerdasan *visual-spasial*

Kecerdasan ini ditandai dengan kepekaan mempersepsi dunia visual-spasial secara akurat dan mentransformasi persepsi awal

4) Kecerdasan Musikal

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan menciptakan dan mengapresiasi irama pola titik nada dan warna nada, juga kemampuan mengapresiasi bentuk-bentuk ekspresi musikal.

5) Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengelolah objek.

6) Kecerdasan Interpesonal

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan mencerna dan merespon secara tepat suasana hati, tempramen, motivasi, dan keinginan orang lain.

7) Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan ini ditandai dengan keahlian membedakan anggota-anggota suatu spesies, mengenali eksistensi spesies lain, dan memetakan hubungan antara beberapa spesies, baik secara formal maupun informal.

8) Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan memahami perasaan sendiri dan kemampuan membedakan emosi, serta pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan diri

9) Kecerdasan Eksistensial

Kecerdasan eksistensial ditandai dengan kemampuan berpikir sesuatu yang hakiki, menyangkut eksistensi berbagai hal, termasuk kehidupan, kebaikan-kejahatan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap orang memiliki kesembilan kecerdasan, tetapi kesembilan kecerdasan tersebut ada beberapa saja yang menonjol dan dapat dikembangkan. Dalam penelitian ini peneliti fokus pada kecerdasan *visual-spasial*.

c. Kecerdasan *visual-spasial* pada anak usia dini

1. Pengertian Kecerdasan *Visual Spasial*

Menurut Ali (2002:139) kecerdasan *visual-spasial* merupakan bagian dari kecerdasan jamak yang berkaitan dengan kepekaan dalam memadukan kegiatan persepsi *visual* (mata) maupun pikiran serta kemampuan mentransformasikan persepsi *visual-spasial* seperti yang dilakukan dalam kegiatan melukis, mendesain pola, dan merancang bangunan. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas, dan hubungan-hubungannya yang ada diantara unsur-unsur itu. Di dalamnya termasuk kemampuan memvisualisasikan dan secara tepat mengorientasikan diri sendiri ke dalam matriks *spasial*.

Menurut Armstrong dalam Musfiroh (2009:4.3-4.9) mengemukakan bahwa kecerdasan *visual-spasial* atau kecerdasan gambar atau kecerdasan pandang-ruang adalah kemampuan mempersepsi dunia *visual-spasial* secara akurat serta mentransformasikan persepsi *visual-spasial* tersebut dalam berbagai bentuk. *Mempersepsi* yaitu menangkap dan memahami sesuatu melalui panca indera, *visual-spasial* yaitu sesuatu yang terkait dengan kemampuan mata khususnya warna dan ruang, dan *mentransformasikan* yaitu mengalihbentukkan hal yang ditangkap mata ke dalam wujud lain, misalnya melihat dan mencermati bunga matahari, merekam dan menginterpretasikan dalam pikiran lalu

menuangkan rekaman dan interpretasi tersebut ke dalam bentuk lukisan, sket dan kolase.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan *visual-spasial* yaitu suatu kemampuan menuangkan ide dan imajinasi ke dalam bentuk gambar, yang meliputi kepekaan terhadap bentuk, warna, garis, ruang, keseimbangan, dan hubungan antar unsur tersebut.

2. Aspek Kecerdasan *Visual-Spasial*

Aspek dari kecerdasan *visual-spasial* dalam Musfiroh (2009:4.3-4.9) adalah kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan, harmoni, pola dan hubungan antar unsur tersebut. Juga kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara *visual* dan *spasial*, dan mengorientasikan diri secara tepat. Aspek kecerdasan *visual-spasial* benar-benar bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan. Berdasarkan aspek yang telah disebutkan, tidak semua aspek dijadikan fokus dalam penelitian ini. hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, juga supaya aspek yang diteliti dapat benar-benar tercapai. Adapun aspek yang dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah:

a. Warna

Menurut Casofa dan Isa (2013:12) warna merupakan elemen visual penarik perhatian paling utama. Warna adalah unsur rupa yang secara langsung dapat menyentuh perasaan.

Warna merupakan lambang ungkapan perasaan. Kita dapat menangkap keindahan pada susunan warna misalnya pada sebuah desain dekorasi. Menurut teori Brewster, warna terdiri dari 3 kelompok, yaitu: warna primer, warna sekunder, dan warna tersier (Pamadhi,2011:48). Adapun warna yang digunakan dalam penelitian ini adalah warna primer (merah, kuning, biru) dan warna sekunder saja.

b. Bentuk

Bentuk adalah cara anak bermain geometri dalam mengeksplorasi bentuk ke dalam kepingan geometri. Pada umumnya bentuk yang sering digunakan dalam bermain geometri adalah bentuk segitiga, persegi panjang, lingkaran, persegi, dan lain-lain dalam berbagai ukuran.

- c. Menuangkan ide menurut Muhammad (2009:22) merupakan kegiatan yang dapat merangsang otak. Dengan menuangkan ide, anak akan berpikir dan melakukan analisa terhadap segala pengalaman yang mungkin pernah dilihat dan diamatinya. Dengan demikian, mereka dapat berfantasi dan berimajinasi pada saat menuangkan ide. Apapun bentuk dan warna yang dihasilkan merupakan sebuah kreativitas yang nyata. Kalau seorang anak mempunyai kreativitas yang tinggi, maka anak tersebut akan mempunyai keterampilan yang baik pula.

- d. Memadukan warna dan bentuk menurut Musfiroh (2009:4.8) merupakan kegiatan yang mampu melihat unsur warna pada gambar dan obyek serta mampu membayangkan sesuatu dengan detail terhadap warna, bentuk, dan komposisinya.
- e. Menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya menurut Musfiroh (2009:4.5) merupakan kegiatan yang mampu menunjukkan detail berbagai unsur warna, bentuk, dan ukuran. Serta mampu menunjukkan bagian-bagian dengan akurat apa yang dilihat dan dibayangkan.
- f. Menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan menurut Gardner dalam Musfiroh (2009:4.25) kegiatan yang bertujuan untuk membuat suatu konstruksi menjadi sebuah bangunan yang berbentuk karya nyata sesuai kreasi, kreativitas dan imajiniasi anak.

3. Ciri- ciri Kecerdasan *Visual-Spasial*

Menurut Suyadi (2010:161-162) ciri-ciri anak yang mempunyai kecerdasan *visual-spasial* yaitu: anak Lahir-1 tahun: (a) senang melihat gambar warna-warni (b) sering asyik bermain sendiri, anak 1-2 tahun : (a) menikmati barang mainannya sendiri (b) menikmati setiap barang mainan atau sembarang objek dalam waktu yang agak lama, seolah-olah dia sangat memperhatikan apa yang dilihatnya, anak 2-3 tahun : (a) mampu menggambar, membuat sketsa, dan melukis (b) mampu membuat barang mainan

yang disenangi dengan peralatan yang ada (c) mampu memahami permainan teka-teki, anak 3-4 tahun : (a) mampu membuat komposisi warna lukisannya sendiri (b) mampu melihat gambar atau lukisan dengan ketajaman tertentu (c) mampu berimajinatif kreatif, anak 4 - 5 tahun : (a) Mampu memahami peta, gambar, skema, dan lain sebagainya (b) mampu berfantasi dan berimajinasi lebih kreatif (c) mampu membayangkan atau menggambar benda-benda yang pernah dilihatnya, anak 5 - 6 tahun : (a) mampu menghitung dengan cara merawang atau mencongak (b) mampu membuat benda seperti yang tergambar dalam pikirannya (c) mampu mengarang cerita pendek. Dilihat dari ciri-ciri tersebut, bahwa anak yang berusia 5-6 tahun semestinya sudah dapat membuat benda-benda yang ada di pikirannya.

Adapun indikator kecerdasan *visual-spasial* anak usia 5-6 tahun dalam Musfiroh (2009: 4.7-4.9) yaitu: 1) anak menunjukkan detil unsur daripada anak-anak sebayanya. 2) anak memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenali warna, serta cepat dan mampu memadukan warna dengan lebih baik daripada anak-anak sebayanya. 3) anak suka menjelajah lokasi di sekitarnya dan memperhatikan tata letak benda-benda disekitarnya, serta cepat menghafal letak benda-benda. 4) anak menyukai balok atau benda lain untuk membuat suatu bangun. 5) anak suka melihat-lihat dan memperhatikan buku yang berilustrasi atau buku-buku penuh

gambar. 6) anak suka mewarnai berbagai gambar yang ada di buku, menebalkan garisnya dan menirunya. 7) anak menikmati bermain kolase dari berbagai unsur. 8) anak memperhatikan berbagai jenis grafik, peta dan diagram. 9) anak menikmati foto-foto dialbum. 10) anak senang bercerita tentang mimpinya. 11) anak senang dengan profesi yang terkait dengan penggunaan kecerdasan *visual spasial* secara optimal seperti pelukis. 12) anak dapat merasakan pola-pola sederhana dan mampu menilai pola mana yang lebih bagus dari pola lainnya

4. Cara Mengembangkan Kecerdasan *Visual-Spasial*

Menurut Sujiono (2010:58) menguraikan bagaimana cara mengembangkan kecerdasan *visual-spasial* pada anak sebagai berikut:

- a. Mencorat-coret. Untuk mampu menggambar, anak memulainya dengan tahapan mencoret terlebih dahulu. Mencoret biasanya dimulai sejak anak berusia sekitar 18 bulan ini, pada dasarnya kegiatan mencoret merupakan saran anak mengekspresikan diri. Selain itu, kegiatan ini juga dalam melatih koordinasi tangan-mata anak.
- b. Menggambar dan melukis. Kegiatan menggambar dan melukis dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan biaya yang relative murah, sediakan alat-alat yang dipergunakan seperti kertas, pensil, dan krayon. Biarkan anak menggambar atau melukis apa

yang ia inginkan sesuai imajinasi dan kreativitasnya karena menggambar dan melukis merupakan ajang bagi anak untuk mengekspresikan diri.

- c. Kegiatan membuat prakarya atau kerajinan tangan menuntut kemampuan anak memanipulasi bahan, kreativitas dan imajinasi anakpun terlatih karenanya. Selain itu, kerajinan tangan dapat membangun kepercayaan diri anak.
- d. Mengunjungi berbagai tempat, dapat memperkaya pengalaman visual anak, seperti mengajaknya ke museum, kebun binatang, menempuh perjalanan wisata alam lainnya.
- e. Melakukan permainan konstruktif dan kreatif, sejumlah permainan seperti membangun konstruksi dengan menggunakan balok, *mazes*, *puzzle*, proyek dekorasi, bermain geometri, permainan rumah-rumahan ataupun peralatan video, film, peta atau gambar dan slide.
- f. Mengatur dan merancang. Kejelian anak untuk mengatur dan merancang, juga dapat di asah dengan mengajaknya dalam kegiatan mengatur ruang di rumah, seperti ikut menata kamar tidurnya. Kegiatan seperti ini juga baik untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, bahwa ia mampu memutuskan masalah.
- g. Menyanyi, mengenal dan membayangkan suatu konsep. Di balik kegembiraan anak saat melakukan kegiatan ini, seni dapat juga membuat anak lebih cerdas. Melalui menyanyi, misalnya, anak

mengenai berbagai konsep. Lagu mengenai pemandangan, misalnya, membuat anak mengenali konsep bukit, sungai, sawah, langit, dan gunung. Kemampuan visual spasial anak pun terasah. Bagaimana ia harus membayangkan nada saat akan menyanyikannya, dan juga membayangkan objek-objek alam yang akan dinyanyikan, dan bagaimana hubungan objek tersebut satu sama lain. Referensi imajinasi anak pun kian bertambah.

Berdasarkan uraian di atas, meskipun telah cukup sumber dan hasil penelitian mengenai peningkatan kecerdasan *visual-spasial* anak, akan tetapi sumber dan hasil penelitian sebelumnya mengenai kegiatan bermain konstruksi dengan proyek dekorasi dan bermain geometri untuk meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak masih sangat sedikit. Latar belakang inilah yang memberi motivasi bagi penulis untuk melakukan penelitian.

B. Penerapan bermain konstruktif untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial

Penerapan bermain konstruktif dalam pembelajaran di kelas bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan *visual-spasial*, karena dengan bermain konstruktif anak dapat menuangkan ide, memadukan warna, menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya, serta menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan yang ada dalam pikirannya dengan teori menurut Hurlock (2005:330) bermain konstruktif adalah permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan

bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya dengan keadaan tidak terpaksa dan menyenangkan dengan bermain geometri menggunakan bentuk kepingan geometri seperti segitiga, persegi, lingkaran, dan persegi panjang, kemudian anak berkreasi sesuai imajinasi dan kreativitas dalam membuat konstruktif dari kepingan geometri. Selanjutnya bermain proyek dekorasi anak menciptakan desain dekorasi sesuai imajinasi dan kreativitasnya dengan menggunakan kertas krep, kepingan geometri, dan lem.

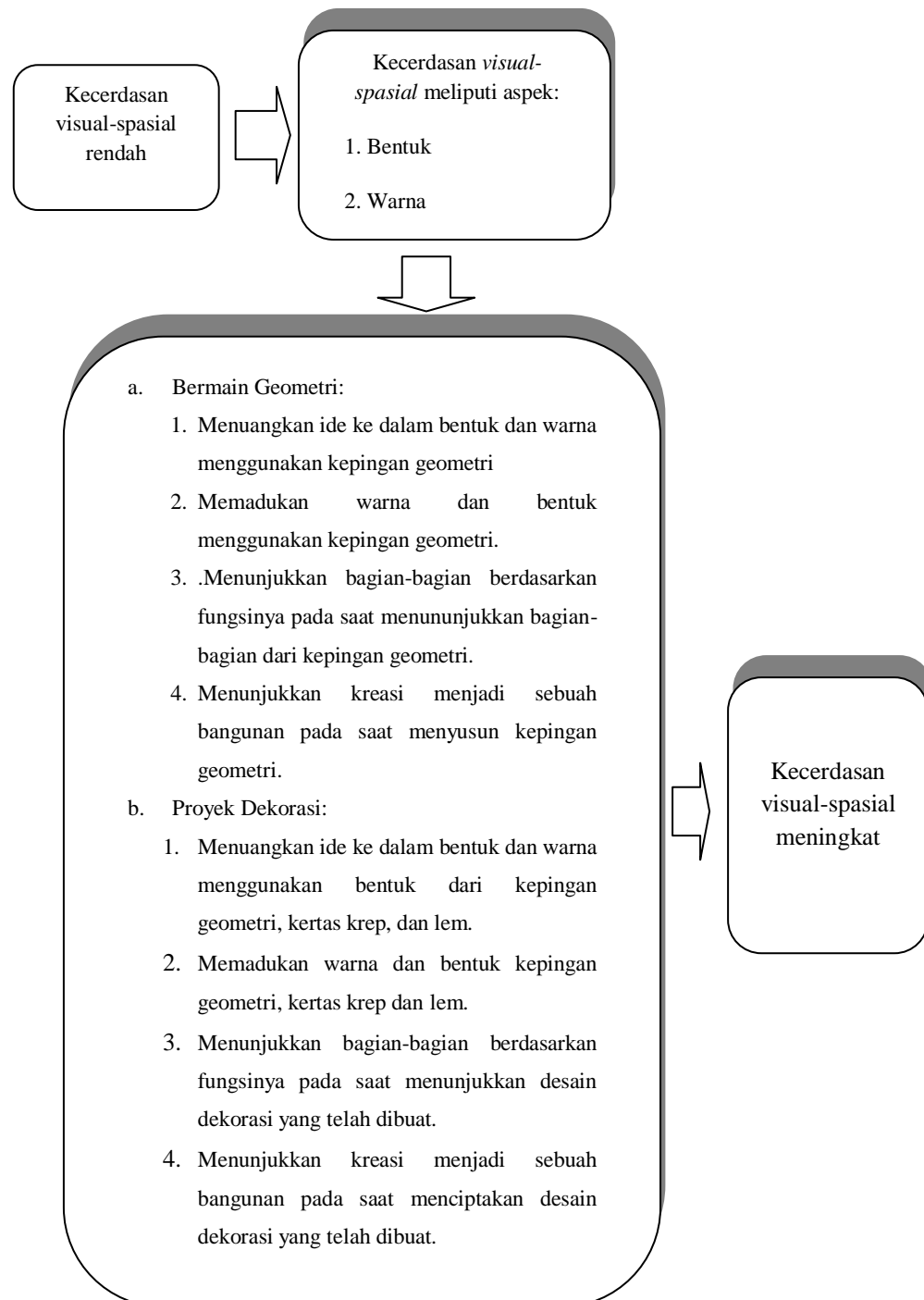
C. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu (2008). *Pengaruh Bermain Konstruktif terhadap Kreatifitas anak prasekolah*. Dapat dikatakan bahwa ada perbedaan kreativitas antara subjek kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dan kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan berupa bermain konstruktif ketika dilakukan pretest dan posttest. Dengan demikian terdapat pengaruh bermain konstruktif terhadap kreativitas anak prasekolah. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Icha (2013) tentang *Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Bermain Konstruktif Pada Anak Usia Dini*. Menunjukkan peningkatan yang lebih baik pada permainan membuat konstruksi dan bermain plastisin.

Berdasarkan uraian di atas, meskipun telah cukup sumber dan hasil penelitian mengenai peningkatan kecerdasan *visual-spasial* anak, akan tetapi sumber dan hasil penelitian sebelumnya mengenai kegiatan bermain konstruksi dengan proyek dekorasi dan bermain geometri untuk

meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak masih sangat sedikit. Latar belakang inilah yang memberi motivasi bagi penulis untuk melakukan penelitian.

D. Paradigma Penelitian



Berdasarkan bagan paradigma penelitian di atas dapat dijelaskan bahwa kecerdasan *visual-spasial* anak yang meliputi aspek bentuk dan warna, ditingkatkan melalui kegiatan bermain geometri dengan menuangkan ide ke dalam bentuk dan warna menggunakan kepingan geometri, memadukan warna dan bentuk menggunakan kepingan geometri, menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya pada saat menunjukkan bagian-bagian dari kepingan geometri, dan menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan pada saat menyusun kepingan geometri. Serta kegiatan proyek dekorasi menuangkan ide ke dalam bentuk dan warna menggunakan bentuk dari kepingan geometri, kertas krep, dan lem, memadukan warna dan bentuk kepingan geometri, kertas krep dan lem, menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya pada saat menunjukkan desain dekorasi yang telah dibuat, dan menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan pada saat menciptakan desain dekorasi yang telah dibuat, sehingga kecerdasan *visual-spasial* anak akan meningkat.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dikembangkan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah Melalui bermain konstruktif dengan bermain geometri dan proyek dekorasi dapat meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* di kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang reflektif terhadap berbagai aksi atau tindakan yang dilakukan oleh guru mulai dari perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan (Kemendiknas, 2010: 194). Menurut Arikunto, dkk (2012: 3) Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa suatu tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu. Yang terletak di Jalan Kolonel Berlian nomor 51, Kelurahan Kampung Cina, Kecamatan Teluk Segara Kota Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung selama 7 bulan, yaitu pada bulan Desember hingga bulan juni 2014. Adapun pelaksanaan tindakan dilaksanakan dari tanggal 10-20 Maret 2014. Pelaksanaan tindakan memerlukan waktu 2 minggu yaitu pada minggu kedua dan ketiga bulan Maret. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan dua siklus. Pada siklus I,

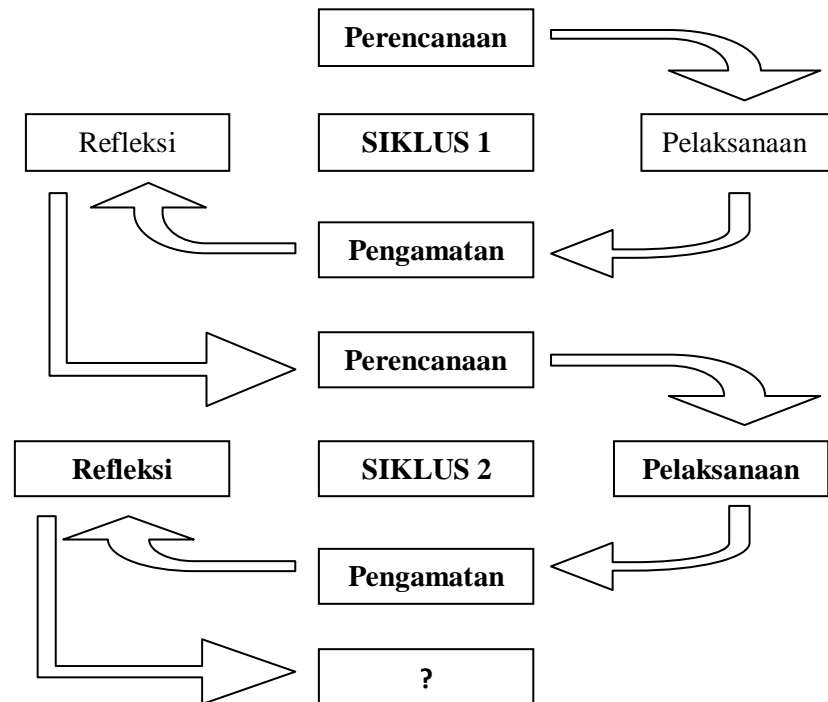
pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 10 Maret 2014, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 11 Maret 2014, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari rabu tanggal 12 Maret 2014, dan pertemuan keempat dilaksanakan pada hari kamis tanggal 13 Maret 2014. Sementara itu pada siklus II, pertemuan pertama pada hari senin pada tanggal 17 Maret 2014, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 18 Maret 2014, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari rabu tanggal 19 Maret 2014, dan pertemuan keempat pada hari kamis pada tanggal 20 Maret 2014.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu anak kelompok B2 Taman Kanak-kanak Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu yang berjumlah 15 orang anak, yaitu 7 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian Arikunto, dimana Penelitian tindakan kelas terdiri atas rangkaian empat kegiatan dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi, yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Arikunto,dkk (2012: 16)

1. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap di Taman Kanak-kanak Shandy Putra Telkom kelompok B2. Pelaksanaan tindakan berlangsung dalam jangka waktu 2 minggu pada bulan Maret. Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas ini adalah bermain konstruktif dalam meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak kelompok B2. Peneliti dan teman sejawat terlibat secara penuh dalam perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi pada tiap-tiap siklusnya. Keempat tahapan tersebut saling terkait dan berkelanjutan.

2. Rincian Penelitian

Adapun prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan terbagi dalam perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi.

a. Rencana Tindakan

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Shandy Putra Telkom Bengkulu kelompok B2 yang berjumlah 15 anak. Dengan menerapkan kegiatan bermain konstruktif untuk meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak kelompok B2. Pelaksanaan tindakan berlangsung dalam jangka waktu 2 minggu yang dilaksanakan pada bulan Maret, dan dilakukan sebanyak dua siklus. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi secara langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan alat bantu instrumen yang disusun oleh peneliti sendiri. Alat bantu observasi yang dibuat oleh peneliti berpedoman pada kemampuan anak bermain konstruktif. Peningkatan kecerdasan *visual-spasial* yang dilaksanakan melalui bermain konstruktif menurut Musfiroh (2009:1.9), dikatakan berhasil jika minimal rata-rata 75% dari seluruh anak yang hadir menguasai kemampuan *visual-spasial* untuk tiap aspek dari tindakan yang dinilai, dan rata-rata kelas untuk kemampuan *visual-spasial* secara keseluruhan adalah 4 atau masuk dalam kategori baik (B). Adapun uraian kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Persiapan Tindakan

- a) Melakukan observasi awal ke sekolah untuk mengamati kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak Shandy Putra Telkom dan mengidentifikasi permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran.
- b) Menentukan rentang waktu pemberian siklus.
- c) Menetapkan kelas dan kelengkapan yang digunakan dalam penelitian.
- d) Berdiskusi dengan guru mengenai materi yang diberikan pada pembelajaran bermain konstruktif dalam meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* pada anak kelas B2 di Taman Kanak-Kanak Shandy Putra Telkom.
- e) Berdiskusi untuk mendapatkan informasi dari guru mengenai kemampuan yang sudah dimiliki oleh anak sebelumnya.

b. Tahapan Siklus

1) Siklus I

a) Tahap Perencanaan Tindakan (*planning*)

Pada siklus pertama, dimulai dengan tahapan perencanaan yang diawali dengan kegiatan pengenalan kegiatan bermain konstruktif kepada teman sejawat. Selanjutnya bersama dengan teman sejawat melakukan penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran klasikal. Kemudian menyiapkan RKM (Rancangan Kegiatan Mingguan), dan RKH (Rancangan Kegiatan Harian). Di dalam RKH memuat indikator, kegiatan

pembelajaran, alat/sumber belajar, serta penilaian kegiatan pembelajaran. Peneliti dan teman sejawat menyeleksi topik yang dipakai dalam proses pembelajaran di kelas.

b) Tahap Tindakan (*acting*)

Tahapan Pada siklus pertama ini, peneliti mengalokasikan waktu pertemuan sebanyak empat kali dalam satu siklus. Selama empat kali pertemuan tersebut peneliti menyediakan kegiatan yang berbeda-beda agar tidak muncul kejenuhan pada anak. Pada akhir kegiatan diadakan penilaian untuk melihat pembelajaran dengan bermain konstruktif dalam meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak.

Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan pertama-tama mengkondisikan anak terlebih dahulu untuk bisa tertib, peneliti mengenalkan tema dan sub tema yang akan diajarkan pada hari itu serta menjelaskan tujuan pembelajaran dan juga mengenalkan tanggal, hari dan tahun kepada anak sebagai pembuka untuk dapat mengenalkan bermain konstruktif (bermain geometri dan proyek dekorasi). Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

Kegiatan awal yang berlangsung \pm 30 menit, anak-anak melakukan kegiatan berbaris bersama, salam dan sapa serta bernyanyi. Kemudian anak masuk ke dalam kelas secara bergiliran dengan tertib. Di dalam kelas anak berdoa sebelum belajar dan melafadzkan do'a pendek. Kemudian anak diabsen dan pengenalan kalender dengan

menanyakan kepada anak hari, tanggal, bulan dan tahun. Setelah kondisi kelas tertib, maka peneliti mengenalkan tema dan subtema serta kegiatan yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti yang berlangsung \pm 60 menit, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai langkah awal meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak dengan bermain konstruktif (bermain geometri dan proyek dekorasi). Peneliti/guru mengajak anak duduk dengan rapi dan memperhatikan supaya mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Kemudian guru mengenalkan kegiatan bermain konstruktif, media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berupa kepingan geometri. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu menuangkan ide, memadukan warna dan bentuk, menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya serta menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan hasil karya nyata dengan bermain konstruktif (bermain geometri dan proyek dekorasi) sesuai kreativitas dan imajinasi yang dimiliki anak.

Kegiatan yang ketiga yaitu istirahat (bermain di halaman sekolah dan makan) yang dilakukan \pm 30 menit. Pada kegiatan istirahat ini anak-anak diberi kebebasan untuk bermain di halaman sekolah bersama teman-temannya setelah itu anak kembali lagi ke ruangan kelas untuk makan bersama yang terlebih dahulu mencuci tangan secara bergantian sebelum dan sesudah makan serta berdoa sebelum dan sesudah makan.

Selanjutnya dilanjutkan dengan kegiatan terakhir yaitu kegiatan penutup selama ± 30 menit. Pada kegiatan penutup anak-anak diajak untuk berdiskusi dan mengevaluasi tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini. Setelah itu anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang, pesan-pesan sebelum pulang serta salam.

c) Tahap Pengamatan (*Observing*)

Selama melakukan observasi tentang bermain konstruktif (bermain geometri dan proyek dekorasi) berdasarkan aspek yang dinilai. Peneliti juga melakukan evaluasi yaitu penilaian terhadap aspek menuangkan ide, memadukan warna dan bentuk, menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya serta menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan. Disamping itu peneliti juga dibantu oleh teman sejawat yang sama-sama ikut mengomentari selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan mengacu pada alat pengumpulan data ada dua yaitu, lembar observasi aktivitas anak dan lembar observasi aktivitas guru.

d) Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisis dan didiskusikan bersama dengan penuh terbuka, komentar dan penilaian dihimpun untuk mengukur keberhasilan dan dicari penyebabnya tentang bermain konstruktif (bermain geometri dan proyek dekorasi) pada aspek menuangkan ide, memadukan warna dan bentuk, menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya, serta

menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan. Disamping itu peneliti juga dibantu oleh teman sejawat, jika hasilnya negatif, maka perlu dilanjutkan pada siklus kedua.

2) Siklus II

- a) perencanaan (*planning*) kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah :

Membuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH), mempersiapkan media yang diperlukan anak untuk memulai kegiatan, lembar observasi anak, dan lembar observasi aktivitas guru.

- b) Tahap Tindakan (*acting*)

Tahapan Pada siklus kedua ini, peneliti mengalokasikan waktu pertemuan sebanyak empat kali dalam satu siklus. Selama empat kali pertemuan tersebut peneliti menyediakan kegiatan yang berbeda-beda agar tidak muncul kejenuhan pada anak. Pada akhir kegiatan diadakan penilaian untuk melihat pembelajaran dengan bermain konstruktif dalam meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak. Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

Kegiatan awal yang berlangsung selama ± 30 menit yaitu: anak-anak melakukan kegiatan berbaris dengan bernyanyi bersama kemudian dilanjutkan memasuki ruangan kelas. Setelah semuanya masuk ke kelas dengan tertib dan rapi, peneliti mengkoordinasikan agar anak siap untuk belajar. Kemudian peneliti mengajak anak

berdoa, pengenalan kalender, absen, pengenalan tema dan subtema serta menjelaskan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya kegiatan inti yang berlangsung selama ± 60 menit, dan peneliti kembali menjelaskan kegiatan bermain konstruktif (bermain geometri dan proyek dekorasi). Guru juga mengarahkan kepada anak pada aspek menuangkan ide, memadukan warna dan bentuk, menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya, serta menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan karya nyata tetapi tetap mengacu pada tema dan subtema.

Selanjutnya kegiatan istirahat selama ± 30 menit diawali dengan bermain di halaman sekolah bersama teman-temannya setelah itu anak kembali lagi ke ruangan kelas untuk makan bersama yang terlebih dahulu mencuci tangan secara bergantian sebelum dan sesudah makan, disini tingkat kesabaran dan rasa ingin berbagi anak akan dilatih serta membaca doa sebelum dan sesudah makan.

Kegiatan akhir yaitu penutup berlangsung selama ± 30 menit, disini peneliti bersama teman sejawat kembali menanyakan tema hari ini dan setelah itu mengevaluasi pembelajaran anak. Mengajak anak untuk menyebutkan kegiatan yang telah dilakukan hari ini, kemudian dilanjutkan dengan anak bernyanyi sebelum pulang, membaca doa pulang, doa keluar rumah, doa kedua orang tua serta pesan sebelum pulang dan salam penutup.

c) Tahap Pengamatan (*Observing*)

Selama melakukan observasi tentang bermain konstruktif (bermain geometri dan proyek dekorasi) berdasarkan aspek yang dinilai. Peneliti juga melakukan evaluasi yaitu penilaian terhadap aspek menuangkan ide, memadukan warna dan bentuk, menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya serta menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan. Disamping itu peneliti juga dibantu oleh teman sejawat yang sama-sama ikut mengomentari selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan mengacu pada alat pengumpulan data ada dua yaitu, lembar observasi aktivitas anak dan lembar observasi aktivitas guru.

d) Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisis dan didiskusikan bersama dengan penuh terbuka, komentar dan penilaian dihimpun untuk mengukur keberhasilan dan dicari penyebabnya tentang bermain konstruktif (bermain geometri dan proyek dekorasi) pada aspek menuangkan ide, memadukan warna dan bentuk, menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya, serta menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan.

E. Peran dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian

Peran peneliti dalam penelitian yaitu sebagai guru yang terlibat langsung di dalam proses pembelajaran di kelas sesuai dengan Rancangan Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rancangan Kegiatan Harian (RKH) yang telah

disusun. Peneliti bersama guru kelas bekerja sama dalam pembelajaran dan observasi anak di kelas.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, menggunakan lembar observasi. Lembar observasi aktivitas anak digunakan untuk memantau setiap perkembangan anak mengenai kemampuan bermain konstruktif dengan bermain geometri dan proyek dekorasi yang menjadi patokan dalam pengukuran tingkat kecerdasan *visual-spasial* anak. Lembar aktivitas guru digunakan untuk memantau perkembangan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

G. Teknik pengumpulan data

1) Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang diisi berdasarkan pengamatan di lapangan.

2) Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan foto hasil kegiatan dari pembelajaran di setiap siklus yang telah dilakukan.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui keefektifan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis deskripsi kuantitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh

dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan bermain konstruktif dalam meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak. Analisis data dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan pada saat pelaksanaan tindakan pembelajaran. Hal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kekurangan guru saat mengajar dan digunakan sebagai pedoman dalam memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya. Untuk lembar observasi aktivitas guru skor tertinggi adalah 5 dengan jumlah butir observasi 14 butir, sehingga skor tertinggi tiap butir adalah 100 dan skor terendah adalah 14. Maka kisaran nilai untuk setiap kriteria pengamatan yaitu:

Tabel 3.1 Skor Pengamatan Setiap Aspek Pada Lembar Observasi Guru

No	Kriteria Penilaian	Skor Nilai	Kisaran Skor
1	Sangat baik	5	89-100
2	Baik	4	72-88
3	Cukup	3	55-71
4	Kurang	2	36-54
5	Sangat kurang	1	14-25

2. Lembar Observasi Aktivitas Anak

Lembar observasi aktivitas anak disusun untuk mengetahui keaktifan anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Lembar observasi aktivitas anak digunakan sebagai acuan pengamatan dalam mengetahui kekurangan-kekurangan yang dilakukan oleh anak pada saat

proses belajar mengajar berlangsung dan sebagai pedoman untuk memperbaiki pelaksanaan proses belajar mengajar pada siklus selanjutnya. Lembar observasi aktivitas anak berjumlah 4 butir observasi, skor tertinggi tiap butir observasi adalah 4 (empat). Jadi, kisaran skor penilaian untuk lembar observasi aktivitas anak adalah:

Tabel 3.2 Skor Pengamatan Setiap Aspek Pada Lembar Observasi Anak

No	Kriteria Penilaian	Skor Nilai	Kisaran Skor
1	Berkembang sangat baik	4	3,6-4
2	Berkembang baik	3	3,4-3,5
3	Mulai berkembang	2	2,4-3,2
4	Belum berkembang	1	0-2,2

3. Penilaian Rata-rata

Penilaian rata-rata ini diperoleh peneliti dengan cara menjumlahkan nilai yang diperoleh anak kemudian dibagi dengan jumlah anak di kelas.

Nilai rata-rata didapat dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Dengan:

\bar{x} = nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah semua nilai anak

$\sum N$ = jumlah anak

4. Penilaian Untuk Ketuntasan Belajar

Terdapat dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Ketuntasan belajar secara perorangan dikatakan tuntas jika anak masuk dalam kategori baik atau nilai minimal 4. Sementara itu ketuntasan klasikal dapat dikatakan tuntas jika persentase mencapai 75% untuk tiap aspeknya. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Aqib, dkk (2011: 41).

Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan Belajar Anak Dalam %

≥80%	Sangat tinggi
60- 79%	Tinggi
40- 59%	Sedang
20- 39%	Rendah
<20%	Sangat rendah

Sumber Aqib, dkk (2011:41)

I. Indikator Keberhasilan

Penelitian Tindakan Kelas ini dikatakan berhasil apabila:

1. 75% anak dari jumlah 15 orang anak mampu menuangkan ide ke dalam bentuk dan warna berdasarkan hasil karya nyata yang di buat oleh anak.
2. 75% anak dari jumlah 15 orang anak mampu memadukan warna dan bentuk berdasarkan hasil karya nyata yang di buat oleh anak.

3. 75% anak dari jumlah 15 orang anak mampu menunjukkan bagian-bagian bentuk dan warna berdasarkan fungsinya.
4. 75% anak dari jumlah 15 orang anak mampu menunjukkan hasil kreasi menjadi sebuah bangunan berdasarkan hasil karya nyata yang di buat oleh anak.

J. Pertanggungjawaban Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul “Implementasi Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini” peneliti bertanggungjawab sepenuhnya atas data yang peneliti peroleh dan peneliti siap menanggung konsekuensi apabila nantinya dalam penelitian ini terdapat data yang tidak sesuai dengan kenyataan yang diperoleh.